

# Studien- und Prüfungsordnung für den Bachelorstudiengang Digital Design & Innovation

der CODE University of Applied Sciences  
Stand: 21.11.2024 (Version 4.0.2)

*Hinweis zur Sprache: Die Hochschule hat beim Verfassen dieses Textes auf eine inklusive  
Gebrauchsweise der Sprache geachtet. Alle Geschlechter werden gleichermaßen angesprochen  
beziehungsweise sichtbar gemacht. In Hinblick auf den Lesefluss wurde z.T. nur die feminine Form  
verwendet.*

## § 1 Geltungsbereich

- (1) Diese Studien- und Prüfungsordnung gilt für den Bachelorstudiengang Digital Design & Innovation und regelt in Ergänzung zur Rahmenstudien- und -prüfungsordnung (RSPO) der CODE University of Applied Sciences die Ziele, den Inhalt und den Aufbau für den Bachelorstudiengang Digital Design & Innovation. Die Zugangsvoraussetzungen sind in der Allgemeinen Zugangs- und Zulassungsordnung geregelt.

## § 2 Inkrafttreten / Außerkrafttreten

- (1) Diese Ordnung tritt mit dem Beginn des Frühjahrssemesters 2025 in Kraft.
- (2) Die bisher gültigen Studien- und Prüfungsordnungen für den Bachelorstudiengang Interaction Design treten zehn Semester nach Inkrafttreten dieser Ordnung außer Kraft. Studierende, die ihr Studium nach den bisher gültigen Ordnungen zu diesem Zeitpunkt noch nicht abgeschlossen haben, werden automatisch in die vorliegende Ordnung überführt. Der Prüfungsausschuss entscheidet über die Anrechnung der bisher erbrachten Studienleistungen.

## § 3 Qualifikationsziele

- (1) Ziel des Bachelorstudiengangs ist die umfassende wissenschaftliche und berufliche Qualifizierung von Designerinnen und Designern im Bereich der digitalen Technologien. Das Studium unterstützt sie dabei, ein fundiertes technisches Verständnis mit kritischen, analytischen und kreativen Gestaltungskompetenzen zu verbinden. Die Studierenden sollen in der Lage sein, alle Schritte der digitalen Gestaltung und Produktentwicklung in den unterschiedlichen Rollen digital engagierter Designer zu begleiten. Während des Studiums lernen die Studierenden, verschiedene Designmethoden, -ansätze und -techniken für eine Vielzahl von Designkontexten und -szenarien anzuwenden. Sie berücksichtigen die ästhetischen, technischen, sozialen, wirtschaftlichen und ökologischen Auswirkungen von Design und Design-Artefakten. Die Studierenden sind in der Lage, Designherausforderungen und -chancen zu analysieren und kreativ anzugehen. Sie sind in der Lage, Entwürfe in optimaler Weise

für verschiedene Medien umzusetzen, sowohl allein als auch als Teil interdisziplinärer Teams.

- (2) Theoretische und methodische Grundlagen stehen dabei als gleichberechtigte Qualifizierungsziele neben praktischem Anwendungswissen und Schlüsselqualifikationen sowie dem Ziel, die Studierenden zum zivilgesellschaftlichen Engagement zu befähigen. Dazu tragen insbesondere auch die Module und Kompetenzziele des Science, Technology and Society Programms bei.
- (3) Die Absolventinnen des Bachelorstudiengangs wissen, wie sie eigene Kompetenzen anforderungsbezogen reflektieren und weiterentwickeln können. Sie verfügen nach Abschluss des Studiums über vertiefte Reflexions-, Sozial-, Selbst- und Kommunikationskompetenzen, beherrschen die Prinzipien wissenschaftlichen Denkens und Arbeitens und sind in der Lage, mit unterschiedlichen Akteuren im Kontext der digitalen Produktentwicklung zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten.

## § 4 Regelstudienzeit und Umfang

- (1) Die Regelstudienzeit beträgt sechs Semester. Ein Semester sind sechs Monate, zwei Semester ergeben jeweils ein Studienjahr. Je Semester können entsprechend § 7 der RSPO 30 Leistungspunkte (LP) erreicht werden, die einen Workload von 900 Arbeitsstunden darstellen. Das ergibt in sechs Semestern insgesamt 180 Leistungspunkte und entspricht einer durchschnittlichen Gesamtarbeitszeit von 5.400 Stunden.

## § 5 Akademischer Grad

- (1) Im Bachelorstudiengang Digital Design & Innovation wird nach bestandener Bachelorprüfung der akademische Grad Bachelor of Arts (B. A.) verliehen.

## § 6 Aufbau und Gliederung

- (1) Der Bachelorstudiengang Digital Design & Innovation gliedert sich in das Orientierungssemester (1. Semester), im Regelfall vier Core Semester und das Synthesis Semester (6. Semester).
- (2) Das Orientierungssemester ist identisch mit dem Orientierungssemester in den Bachelorstudiengängen Software Engineering und Business Management & Entrepreneurship, so dass am Ende des Orientierungssemesters ein Wechsel in einen der beiden anderen Bachelorstudiengänge unter vollständiger Anrechnung der erbrachten Leistungen möglich ist.
- (3) Die Semester sind durch Pflicht- und Wahlmodule bzw. Wahlpflichtmodule (vgl. §§ 7 und 8) strukturiert. Module können sich aus inhaltlichen und ablauftechnischen Gründen über mehrere Semester erstrecken. In der nachfolgenden Modulübersicht sind die einzelnen Module und Kompetenzen des Bachelorstudiengangs Digital Design & Innovation sowie der Studienverlauf dargestellt:

<b>Modulübersicht</b> Bachelorstudiengang (B. A.) Digital Design & Innovation						
Modul	Titel	Pflichtmodul	Semester	SWS	LP	Benotung <sup>1</sup>
OS_01	Introduction to Software Engineering	X	1	2	5	-
OS_02	Introduction to Design	X	1	2	5	-
OS_03	Introduction to Business Management & Entrepreneurship	X	1	2	5	-
OS_05	Application of Project-Based Learning Methods	X	1	4	9	-
STS_01	STS Essentials	X	1	3	6	X
DS_01	Composition		2 - 5	2	5	X
DS_02	Generative Design		2 - 5	2	5	X
DS_03	Editorial Design		2 - 5	2	5	X
DS_05	Design History	X	2 - 5	2	5	X
DS_06	Design Methods I	X	2 - 5	2	5	-
DS_09	Design Strategy	X	2 - 5	2	5	X
DS_10	Brand Design		2 - 5	2	5	X
DS_12	Infographics		2 - 5	2	5	X
DS_13	Physical Interfaces I	X	2 - 5	2	5	X
DS_17	Extended Realities		2 - 5	2	5	X
DS_19	Responsive Design		2 - 5	2	5	X
DS_20	Service Design		2 - 5	2	5	X
DS_23	Visual Interface Design	X	2 - 5	4	10	X
DS_24	Experience Design Project	X	2 - 5	4	10	X
DS_25	Design Methods II		2 - 5	4	10	X
DS_26	Animation		2 - 5	4	10	X
DS_27	Storytelling through Video		2 - 5	4	10	X
DS_28	Physical Interfaces II		2 - 5	4	10	X
DS_29	Artistic / Conceptual Project		2 - 5	4	10	X
DS_30	Artificial Intelligence in Design		2 - 5	4	10	X

<sup>1</sup> Prüfungsleistungen werden in der RSPO definiert; X = benotet, - = unbenotet.

BM_11	Consumer Psychology	(X) <sup>2</sup>	2 - 5	2	5	X
BM_21	Communication and Stakeholder Management	(X)	2 - 5	4	10	X
BM_22	Product Discovery	(X)	2 - 5	4	10	X
BM_24	Agile Ways of Working	(X)	2 - 5	4	10	X
BM_25	Product Strategy and Decision Making	(X)	2 - 5	4	10	X
SE_01	Software Development Basics	(X)	2 - 5	2	5	-
SE_02	Algorithms and Data Structures	(X)	2 - 5	2	5	X
SE_19	Web Technologies Basics	(X)	2 - 5	2	5	-
SE_41	Digital Fabrication	(X)	2 - 5	2	5	X
SE_45	Web Frontend Technologies	(X)	2 - 5	4	10	X
SE_46	Web Backend Technologies	(X)	2 - 5	4	10	X
STS_02	Academic Reading	X	2 - 5	2	5	X
STS_03	Research	X	2 - 5	2	5	X
STS_04	Presentation	X	2 - 5	2	5	X
STS_05	Judging Technology	X	2 - 5	2	5	X
STS_06	Sustainable and Regenerative Development		2 - 5	2	5	X
STS_07	Self-Directed Learning		2 - 5	2	5	X
BA_01	Capstone Project	X	6	0	15	X
BA_02	Bachelor Thesis	X	6	0	15	X

## § 7 Pflichtmodule

- (1) Pflichtmodule, soweit sie nicht dem Orientierungssemester oder dem Synthesis Semester zugeordnet sind, können in beliebiger Reihenfolge in einem der vier Core Semester absolviert werden. Einschränkungen dazu ergeben sich in Einzelfällen aus der jeweiligen Modulbeschreibung im Modulhandbuch.
- (2) Pflichtmodule im Bachelorstudiengang Digital Design & Innovation sind:
1. alle Module im Orientierungssemester (1. Semester):
    - Introduction to Design (5 LP)
    - Introduction to Business Management & Entrepreneurship (5 LP)

<sup>2</sup> Wahlpflichtmodule werden durch (X) gekennzeichnet, Näheres dazu in § 8.

- Introduction to Software Engineering (5 LP)
  - Application of Project-Based Learning Methods (9 LP)
  - STS Essentials (6 LP)
2. folgende Fachmodule in den Core Semestern (2. bis 5. Semester):
- Design History (5 LP)
  - Design Methods I (5 LP)
  - Design Strategy (5 LP)
  - Physical Interfaces I (5 LP)
  - Visual Interface Design (10 LP)
  - Experience Design Project (10 LP)
3. folgende STS-Module in den Core Semestern (2. bis 5. Semester):
- Academic Reading (5 LP)
  - Research (5 LP)
  - Presentation (5 LP)
  - Judging Technology (5 LP)
4. alle Module im Synthesis Semester (6. Semester):
- Capstone Project (15 LP)
  - Bachelor Thesis (15 LP)

## § 8 Wahl- und Wahlpflichtmodule

- (1) 5 Leistungspunkte müssen durch Wahlpflichtmodule erbracht werden.
- (2) Ein Wahlpflichtmodul ist ein Modul innerhalb eines vorgesehenen Angebots unterschiedlicher Module (vgl. § 6). Es ist mindestens die angegebene Anzahl von Leistungspunkten laut Abs. 1 durch den Abschluss von Wahlpflichtmodulen zu erreichen.
- (3) Es müssen 55 Leistungspunkte durch Wahlmodule erbracht werden.

- (4) Wahlmodule können aus dem Wahlmodulangebot des eigenen Bachelorstudiengangs sowie aus dem gesamten Modulangebot der Studiengänge Business Management & Entrepreneurship und Software Engineering sowie aus dem Bereich Science, Technology and Society gewählt werden.
- (5) Bei der Auswahl von Wahlmodulen aus anderen Studiengängen muss eine inhaltlich-fachliche Kohärenz zu den Qualifikationszielen des Studiengangs Digital Design & Innovation gewährleistet sein. Studierende können sich hierzu im Rahmen ihrer persönlichen Studienverlaufsplanung entsprechend beraten lassen.

## § 9 Vertiefungsrichtungen

- (1) Studierende haben innerhalb des Studiengangs die Möglichkeit, eine Vertiefungsrichtung als Spezialisierung zu wählen. Die Wahl einer Vertiefungsrichtung muss bis zur Registrierung der Module Capstone-Project oder Bachelor Thesis erfolgen. Die Vertiefungsrichtungen ergeben sich durch die spezifische Auswahl an Wahlpflicht- und Wahlmodulen, die in der Vertiefungsrichtungsmatrix im Anhang dargestellt ist, sowie aus der Wahl der Themen für Capstone Project und Bachelor Thesis.

## § 10 Bachelor Thesis und Capstone Project

- (2) Die Bachelor Thesis besteht aus einem schriftlichen Teil und einem Kolloquium. Beide Teile der Bachelor Thesis müssen separat bestanden werden. Zum Kolloquium wird nur zugelassen, wer den schriftlichen Teil der Bachelor Thesis bestanden hat. Die Dauer des Kolloquiums darf nicht weniger als 20 und nicht mehr als 30 Minuten betragen.
- (3) Die Studierenden dürfen einen Vorschlag für ein Thema des schriftlichen Teils der Bachelor Thesis unterbreiten. Falls eine Vertiefungsrichtung gewählt wurde, muss das Thema des schriftlichen Teils der Bachelor Thesis sowie des Capstone Project zu der gewählten Vertiefungsrichtung passen. Auf Antrag der Studierenden weist der Prüfungsausschuss ein Thema für den schriftlichen Teil der Bachelor Thesis zu. Thema der Bachelor Thesis und Zeitpunkt der Ausgabe des Themas für die Bachelor Thesis sind aktenkundig zu machen. Thema, Aufgabenstellung und Umfang der

Bachelor Thesis sind von der Betreuerin so zu begrenzen, dass die Frist zur Bearbeitung und auch der Rahmen des zur Verfügung stehenden Arbeitsaufwands des schriftlichen Teils der Bachelor Thesis eingehalten werden kann.

- (4) Die Bachelor Thesis wird von einer Lehrkraft des betreffenden Fachgebietes betreut. Die Bewertung der Bachelor Thesis erfolgt durch die Betreuerin und eine weitere Prüferin, wobei die Erstgutachterin in der Regel die Betreuerin sein soll. Die Note des schriftlichen Teils der Bachelor Thesis ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Bewertung von Erst- und Zweitgutachterinnen. Für die Bewertung sind jeweils gesonderte Bewertungsbögen zu verwenden. Sofern der schriftliche Teil der Bachelor Thesis von einer der beiden Prüfenden mit "nicht ausreichend" bewertet wurde oder die Bewertungen hinsichtlich der Note um mindestens zwei (2,0) Notenschritte (beispielsweise Note 1,0 und 3,0 oder Note 1,7 und 4,0, siehe § 14 RSPO) voneinander abweichen, ist eine weitere Begutachtung und Bewertung durch eine dritte Prüferin durchzuführen. Die abschließende Note ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel aller drei Bewertungen. Sollte das arithmetische Mittel größer als 4,0 sein, wird die Prüfung mit "nicht ausreichend" (5,0) bewertet.
- (5) Das Kolloquium (mündliche Prüfung) wird in der Regel von den Prüfenden durchgeführt, die den schriftlichen Teil der Bachelorarbeit bewertet haben. Die Note des Kolloquiums wird von beiden Gutachtenden einvernehmlich festgelegt. Kann keine Einigkeit erzielt werden, wird die Angelegenheit dem Prüfungsausschuss zur Beratung und weiteren Entscheidung vorgelegt.
- (6) Die Gesamtnote der Bachelorarbeit setzt sich zusammen aus der Note des schriftlichen Teils, die 80% der Gesamtnote ausmacht, und der Note des Kolloquiums, die 20% der Gesamtnote ausmacht.
- (7) Mit der Anmeldung zum Capstone Project wählt die Studierende eine Prüfungsform nach § 12 RSPO. Mündliche Prüfungen im Capstone Project Modul sind zeitlich begrenzt auf mindestens 15 Minuten und können höchstens auf 50 Minuten Dauer verlängert werden.

## § 11 Bildung der Gesamtnote

- (1) Die Gewichtung der Prüfungsbestandteile zu Bildung der Gesamtnote wird wie folgt vorgenommen: Mit Ausnahme des Bachelor Thesis Moduls und des Capstone Project Moduls fließen alle benoteten Module gewichtet mit der Anzahl der ECTS-Punkte in die Abschlussnote ein. Das Bachelor Thesis Modul und Capstone Project Modul werden mit dem Dreifachen ihrer ECTS-Punkte gewichtet. Das Prüfungsbüro stellt den Studierenden eine entsprechende Formel zur Berechnung der Gesamtnote zur Verfügung.

## § 12 Anerkennung und Anrechnung von Studienzeiten, Studienleistungen und Prüfungsleistungen

- (1) Bei Anerkennung einer Leistung wird jeweils die Anzahl der erreichten Leistungspunkte festgestellt. Leistungen werden mit den Leistungspunkten, die gemäß der jeweiligen studiengangsspezifischen Ordnung der CODE dafür vergeben werden, und der Benotung angerechnet. Falls die anerkannte Leistung benotet ist und die Note aus einer Skala stammt, die auf die in dieser Ordnung verwendete Notenskala abbildbar ist (§ 14 RSPO), wird diese Note übernommen. Noten aus anderen Skalen werden umgerechnet (hier findet die "modifizierte Bayerische Formel" Anwendung). Allerdings ist eine Umrechnung nicht immer möglich. Die Umrechnungen werden durch den Prüfungsausschuss festgelegt. Eine Umrechnung der Note in Kompetenzlevel (siehe § 14 RSPO) erfolgt nicht.

### Anlagen

1. Studienverlaufsplan Digital Design & Innovation
2. Matrix Vertiefungsrichtungen Digital Design & Innovation
3. Modulhandbuch